FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

SUPER MARIO BROS.™

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

ACTION SERIES
SÉRIE D'ACTION

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ Super Mario Bros.™ Pak.

OBJECT OF THE GAME/GAME DESCRIPTION

One day the kingdom of the peaceful mushroom people was invaded by the Koopa, a tribe of turtles famous for their black magic. The quiet, peace-loving Mushroom People were turned into mere stones, bricks and even field horse-hair plants, and the Mushroom Kingdom fell into ruin.

The only one who can undo the magic spell on the Mushroom People and return them to their normal selves is the Princess Toadstool, the daughter of the Mushroom King. Unfortunately, she is presently in the hands of the great Koopa turtle king.

Mario, the hero of the story (maybe) hears about the Mushroom People's plight and sets out on a quest to free the Mushroom Princess from the evil Koopa and restore the fallen kingdom of the Mushroom People.

You are Mario! It's up to you to save the Mushroom People from the black magic of the Koopa!

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

© 1987 Nintendo

1. PRECAUTIONS

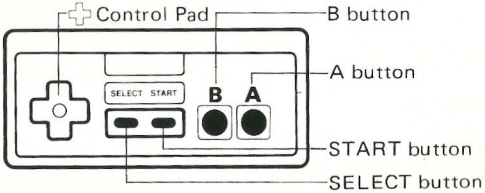
1) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

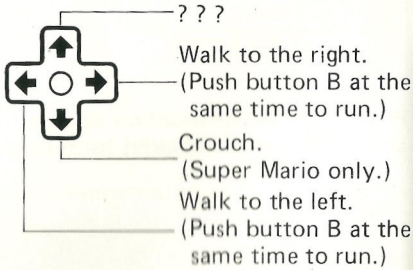
Note: In the interest of product improvement, Nintendo Entertainment System specifications and design are subject to change without prior notice.
This game has been programmed to take advantage of the full screen.
some older model T.V.s have rounded screens and may block out a portion of the image.

2. NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

Controller 1/Controller 2 *Controller 1 – for 1 player game
*Controller 2 – for second player in 2 player game

✚ Control pad
moves Mario (Luigi):





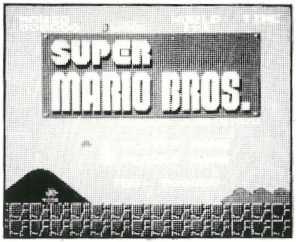
A button

Jump ..... Mario (Luigi) jumps higher if you hold the button down longer.
&
Swim ..... When you're in the water, each press of this button makes you bob up.
*Don't get too lazy about swimming or you'll get pulled under by the whirlpool at the bottom of the screen.

B button

Accelerate ... Press this button to speed up, then jump and you can go all the higher.
&
Fireballs ..... After you pick up the fire flower, you can use this button to throw fireballs.

SELECT button



Use this button to move the mushroom mark to the game you wish to play.

START button

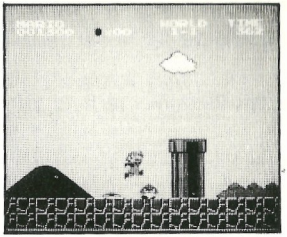
Press this button to begin.

Pause:

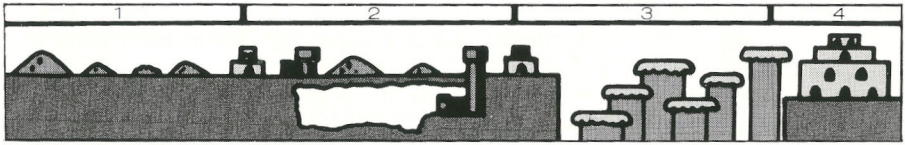
If you wish to interrupt play in the middle of a game, press the START button. The pause tone will sound, and the game will stop. Press the START button again when you wish to continue playing. The game will continue from where you left off.

* The TOP SCORE will disappear if the reset switch is pressed or the power switch is turned off.

3. HOW TO PLAY



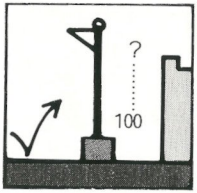
As this game proceeds the screen gradually advances to the right. The Mushroom Kingdom is made up of a number of worlds, and each world is divided into 4 areas. The fourth area of each world ends in a big castle. The Princess, as well as her mushroom retainers, are being held in one of the castles by the turtle tribe. In order to rescue the Princess, Mario has to make it to the castle at the end of each world within the given time. Along the way are mountains, pits, sea, turtle soldiers, and a host of traps and riddles. Whether or not you can make it to the last castle and free the Princess depends on you. You're going to need sharp wits and lightning reflexes to complete this quest!



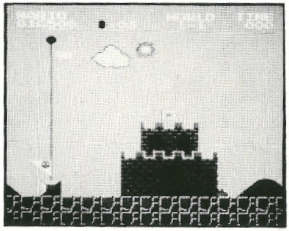
Starting position and time progress

- At the beginning of the round, play starts from the beginning of the area; however, once Mario gets about halfway through an area, he doesn't have to go all the way back to the beginning after getting done in by one of the bad guys.
  * When you get to the last castle, you start the game over from the castle entrance.
- When play starts, the clock in the upper right of the screen starts ticking away. Any time left on the clock when you get to the end of each area is added to your score as bonus points.
  * There is no remaining-time bonus when you get to the very last castle.

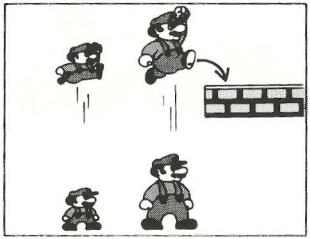
Finish Area



- At the end of each area there is a small castle, but before you get to the castle you have to go up a big staircase and jump onto a flagpole. The higher you jump onto the flagpole, the higher the bonus you receive.



Pointers

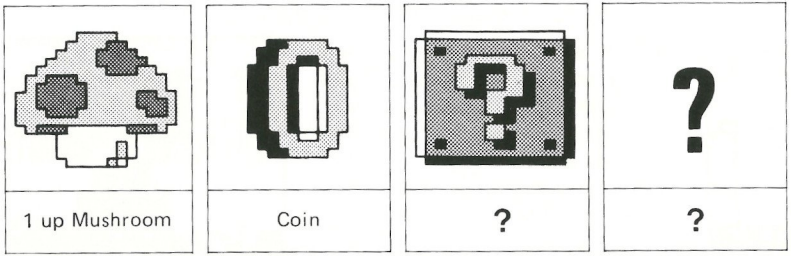


Jumping.....Mario and Super Mario both jump the same height.

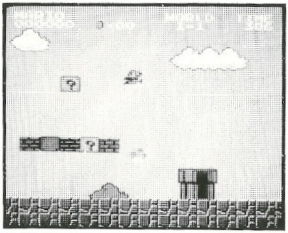
- The height Mario jumps depends on how long you hold the A button down.
- You can use the ✥ control pad to make Mario hook to the left or right even in mid-air!
- Pushing the B button makes Mario speed up, and when Mario is speeded up he can jump higher.

Bonus Prizes

- If Mario picks up 1 up mushroom, he gets an extra life.
- If Mario picks up 100 coins, he gets an extra life.
- In addition, there are other ways to get an extra Mario.

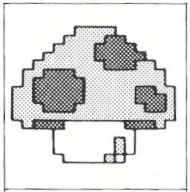


Mario, Super Mario, Invincible Mario, etc.

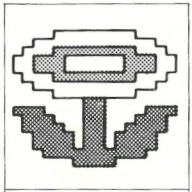


Mario's Friends

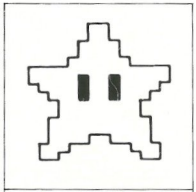
If you come across mushrooms who have been turned into bricks or made invisible, they reward you by giving you a power boost. With each boost Mario changes into a different, more powerful Mario, as shown below.



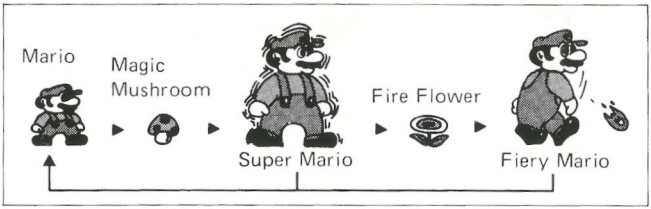
Magic Mushroom

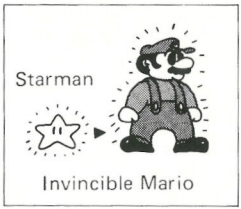


Fire Flower



Starman





(return to regular Mario when bumped into by a bad guy)

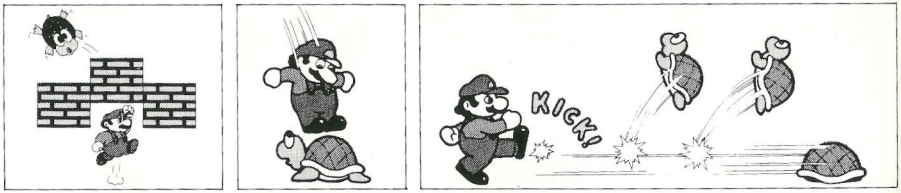
*When Super Mario or Fiery Mario are bumped into by a bad guy, they don't die but simply return to their old regular-Mario selves.

*For a short while after turning back into his regular-Mario self, Mario flickers. During this time, he can not be killed by bad guys (he's invincible).

How to topple the Turtle Tribe

- Bad guys on top of the bricks can be taken care of by punching from below. Bad guys on the ground can be done in by jumping on top of them. If you bump into an enemy from the side or from below, you die.

  *When in the water, no matter what direction you hit the bad guys from you die.



- If you stomp on a Koopa Troopa, he becomes and stays motionless for a while. During that time, you can kick him and send him flying to knock down other enemies.
- When Mario has fireballs, use the B button to throw them and fry the enemy.
- Some bad guys can't be killed. Look out for these immortal creeps!
- The points you get depend on how you kill the enemy. Try a few different methods to see which gives you the most points.

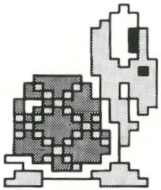
Beware! The following are deadly:

- Bumping into members of the Turtle Tribe and other baddies. Walking into flames.
- When you bump into a you had once kicked.
  * However, Super Mario turns into regular Mario and the game continues at that spot.
- When you fall into a pit or get sucked down a drain.
- Time runs out.

Little Goomba

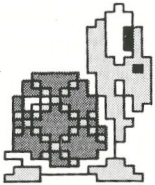
A mushroom who betrayed the Mushroom Kingdom.
One stomp and he dies . . . . . ·100 PTS.

Koopa Troopa (green)



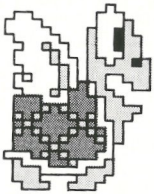
Soldier of the Turtle Empire, his orders are to find and destroy Mario. Jump on him and he stops moving for a while.
. . . . . 100 PTS.

Koopa Troopa (red)



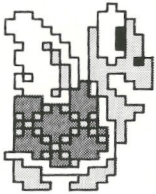
This turtle is chicken! Very timid, he gets scared easily and runs back and forth a lot. Jump on him and he stops moving for a while.. . . . . .100 PTS.

Koopa Paratroopa (green)



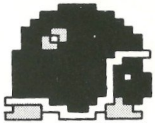
A bit out of control, he wings around aimlessly and comes at you all of a sudden. Stomp on him and he loses his wings. . . . . .400 PTS.

Koopa Paratroopa (red)



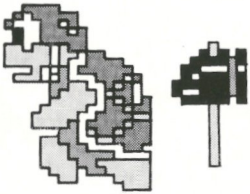
This turtle is under control, but likes to take it easy. Stomp on him and he loses his wings.. . . . . .400 PTS.

Buzzy Beetle



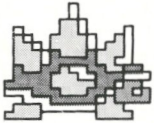
Quite the toughy, fireballs don't even faze him.. . . . . .100 PTS.

The Hammer Brothers



These wily twin-brother turtles come at you throwing hammers. . . . . 1000 PTS.

Spiny

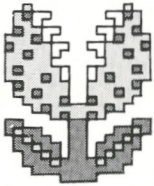


Lakitu's pet, but a wild fighter. You can't kill him by jumping on top of him . . . . . 200 PTS.

Lakitu

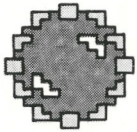
The mysterious turtle who controls the clouds. He chases after Mario and drops Spiny's eggs on top of him. . . . .200 PTS.

Pirana plants



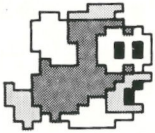
Man-eating plants that live in the flower-pots. They show their faces quickly and without warning, so watch out! You can't kill them by jumping on top of them . . . . . .200 PTS.

Spiny's eggs



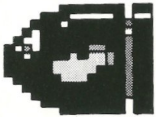
Eggs of the turtle Spiny, pet of Lakitu. You can't destroy them by jumping on them. . . . . .200 PTS.

Cheep-cheep



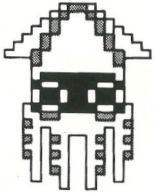
Usually found in the water, but also sprouts wings and flies so you have to be careful in the air too. Can't be killed from above while she's in the water. . .200 PTS.

Bullet Bill



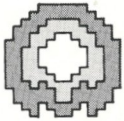
Chases after Mario slowly but steadily. You can kill him by jumping onto him from above. . . . . .200 PTS.

Bloober



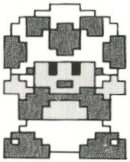
Chases stubbornly after Mario; a guy to look out for. You can't kill him by jumping on top of him.. . . . . .200 PTS.

Podoboo



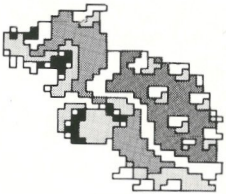
Protector of the great sorcerer Koopa king, he comes flying out of the lake of fire inside the Koopa king's castle.

Mushroom retainers



Seven Mushrooms who originally served in the court of Princess Toadstool, but are now under the spell of the evil Koopa king.

Bowser, King of the Koopa



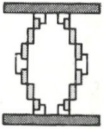
The sorcerer king holding Princess Toadstool captive in the last castle. He comes at you spitting fire. There are several ways to kill him, but you only get points if you use fireballs.

. . . . . ??? PTS.

Princess Toadstool

Princess of the Mushroom Kingdom, she is the only one who can break the spell of the evil Koopa king.

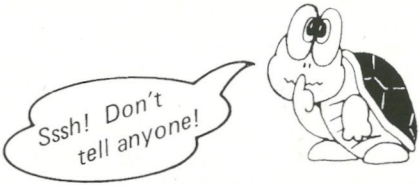
Jumping board



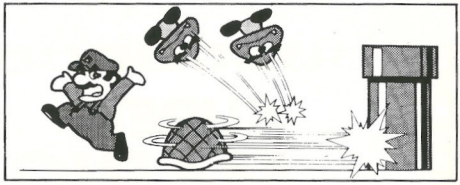
If Mario jumps onto it, it goes up and down. Pushing the A button when the jumping board is all the way up makes Mario jump superhigh.

SUPER MARIO BROS.

Secret Tricks

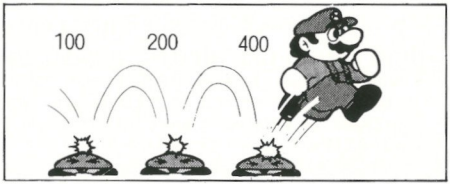


Bulldozer attack



- Kick one of the and then run right behind it (use the B button) and your path will be cleared for you as your enemies are sent flying.
  *Just look out for ricochets. If the runs into a , your attack will backfire and you'd better move fast to keep from getting swept off yourself.
- If you want to get a lot of points, be sure not to leave any enemies alive behind you, since the more enemies you kill the more new ones appear. Especially, when using the "bulldozer attack," make sure all the enemies on the screen are wiped out before continuing to the right.
- Because the screen moves from left to right, there are enemies off the edge of the screen that can't be seen. You can't kill enemies you can't see by sending a off the screen after them. Why not? Maybe they jump over the enemy when Mario isn't looking . . . !
  Strangely enough, however, if a kicked bumps into a off the screen, it comes ricocheting back at Mario. If you hear the sound of a ricochet, jump right away so you'll be ready when it comes flying back onto the screen.
- When a comes ricocheting back at you, it's possible (for a real pro, that is) to stomp on the turtle one more time and stop it.
- There are plenty of other tricks — see if you can discover them on your own.

Chain-reaction techniques



- Use the old "Domino Effect" (ask your parents) to wipe out a bunch of bad guys one after the other to get high points.
- Each coin you grab is worth 200 points. If you collect 100 coins, besides the points for the coins you also get an extra Mario. Without a doubt, a lot of coins are tucked away somewhere . . . (why do ya' suppose this is under "Chain-reaction Techniques?").

Top Secret

* You get 50 points for each brick you smash . . . try punching lots of different places.
* There are several different ways to get an extra Mario . . . try to figure them out for yourself.
* At the end of an area (after you jump onto the flagpole), fireworks may go off, and for each explosion you get 500 points. The reason the fireworks go off is a secret; see if you can figure it out.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ASD will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to your local Nintendo dealer or send postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ASD
NINTENDO CONSUMER SERVICE
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ASD, be repaired or replaced at the Game Pak service charge then in effect for out-of-warranty repair. Please call ASD/NINTENDO CONSUMER SERVICE at 16-(1)-46, 45, 96, 63 for the amount of this charge.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Super Mario Bros.™ du Nintendo® Entertainment System.™

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Un jour, le royaume du paisible peuple Champignon fut envahi par les Koopa, une tribu de tortues reconnue pour sa magie noire. Le peuple Champignon, tranquille et paisible, fut transformé en pierres, en briques, et le royaume Champignon tomba en ruine.
La princesse Champignon, la fille du roi Champignon, est la seule qui puisse détruire le sort jeté sur le peuple Champignon et lui restituer son royaume. Malheureusement, le roi Koopa la tient actuellement prisonnière. Mario, le héros de l'histoire (peut-être), entend parler du sort du peuple Champignon et part à la recherche de la princesse Champignon pour la libérer du méchant roi Koopa et libérer le royaume du peuple Champignon.
Vous êtes Mario! C'est à vous de sauver le peuple Champignon de la magie noire des Koopa!

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

©1987 Nintendo

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.

2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.

3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.

Remarque:

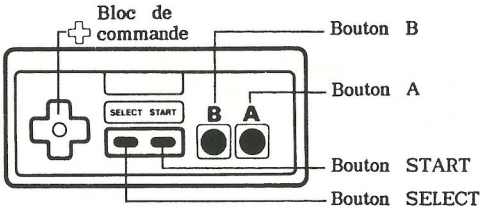
PUISQUE NINTENDO NE CESSE D'AMELIORER SES PRODUITS, LES CARACTERISTIQUES ET LA CONCEPTION DES SYSTEMES DE JEU NINTENDO SONT SOUS RESERVE DE MODIFICATION SANS PREAVIS.
CE JEU A ETE PROGRAMME POUR UTILISER TOUT L'ECRAN. CERTAINS MODELES ANCIENS DE TELEVISEUR, DOTES D'UN ECRAN ROND, PERDRONT PEUT-ETRE UNE PARTIE DE L'IMAGE.

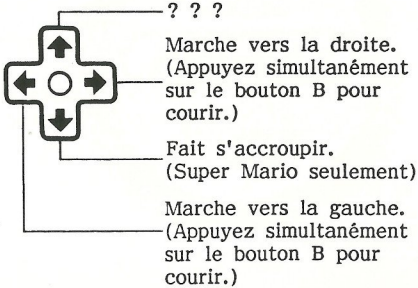
2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1/Commande 2

*Commande 1 - pour jeu à 1 joueur
*Commande 2 - pour le deuxième joueur dans le jeu à 2 joueurs

✚ Le bloc de commande déplace Mario (Luigi):





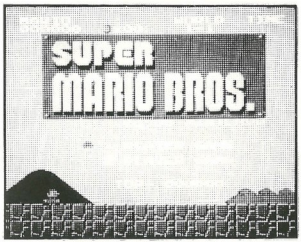
Bouton A

Saut.....Mario (Luigi) saute plus haut si vous maintenez le bouton abaissé
et plus longtemps.
nage.....Lorsque vous êtes dans l'eau, appuyez sur ce bouton pour remonter à la surface.
* Ce n'est pas le moment d'hésiter à nager si vous ne voulez pas que le tourbillon situé au bas de l'écran vous entraîne.

Bouton B

Accélération.....Appuyer sur ce bouton pour accélérer, avant de sauter. Vous
et sauterez encore plus haut.
boules de feu....Après avoir ramassé la fleur de feu, vous pouvez vous servir de ce bouton pour tirer des boules de feu.

Bouton SELECT (choix)



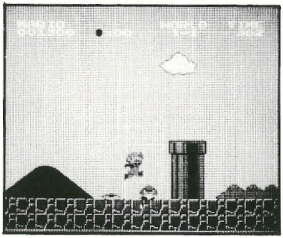
Utilisez ce bouton pour aligner le champignon sur le jeu de votre choix.

Bouton START (lancement)

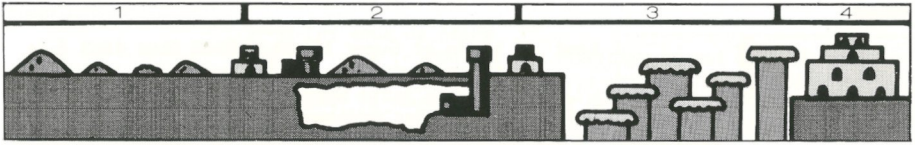
Appuyez sur ce bouton pour commencer.

Pause:
Pour prendre une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera. Appuyez de nouveau sur le bouton START pour poursuivre la partie à partir d'où vous l'avez laissée.
*Le décompte le plus élevé (TOP SCORE) disparaîtra si l'on appuie sur le commutateur de remise à zéro ou si l'on met l'interrupteur d'alimentation sur "off".

3. COMMENT JOUER



L'écran se déplace vers la droite à mesure que le jeu progresse. Le royaume Champignon se compose d'un certain nombre de mondes et chaque monde se divise en quatre régions. La quatrième région de chaque monde se termine par un grand château. La tribu des tortues tient la princesse Champignon et ses serviteurs prisonniers dans l'un des châteaux. Pour pouvoir sauver la princesse, Mario doit atteindre, dans le délai donné, le château situé à la fin de chaque monde. En chemin, des montagnes, des puits, un océan, des soldats tortues et une foule de pièges et d'énigmes lui font obstacle. Le sort de la princesse est entre vos mains. Parviendrez-vous au dernier château pour la sauver? Il vous faudra une grande présence d'esprit et des réflexes éclairs pour mener cette aventure à bonne fin!

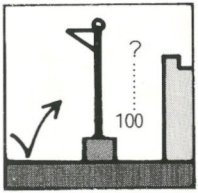


Position de départ et comptage du temps

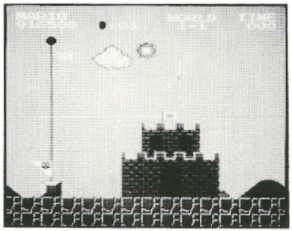
· Au début de la partie, vous vous trouvez au début d'une région; une fois que Mario a parcouru environ la moitié d'une région cependant, il n'a pas à retourner au tout début s'il se fait prendre par l'un des ennemis.
*Lorsque vous parvenez au dernier château, vous recommencez le jeu à partir de l'entrée du château.

· Lorsque le jeu débute, l'horloge au coin supérieur droit de l'écran se met en marche. Le temps qui reste sur l'horloge lorsque vous atteignez la fin de chaque région s'ajoute à votre décompte en tant que points primes.
*Vous n'avez pas droit à une prime pour le temps qui reste lorsque vous parvenez au tout dernier château.

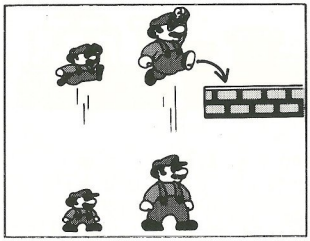
Région d'arrivée



· A la fin de chaque monde se trouve un petit château; avant de vous rendre à ce château, vous devez monter un grand escalier et sauter à un mât. Plus vous sautez haut, plus vous recevez une prime élevée.



Indices



Saut .... Mario et Super Mario sautent tous deux à la même hauteur.

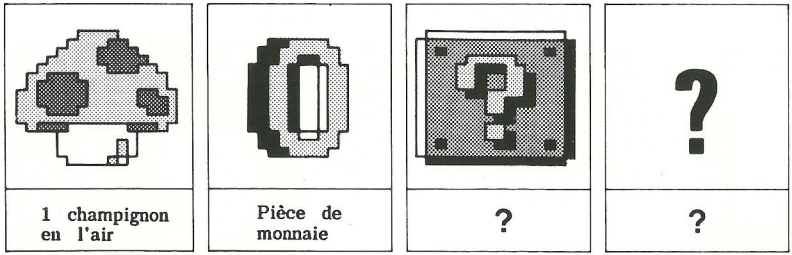
· La hauteur que saute Mario est fonction du temps pendant lequel vous maintenez le bouton A abaissé.

· Vous pouvez vous servir du bloc de commande ✥ pour faire sauter Mario vers la gauche ou vers la droite, même en l'air!

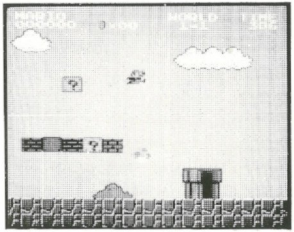
· Mario accélère si vous appuyez sur le bouton B et peut ainsi sauter plus haut.

Primes

· Si Mario ramasse 1 champignon en l'air, il obtient une vie supplémentaire.
· Si Mario ramasse 100 pièces de monnaie, il obtient une vie supplémentaire.
· De plus, il existe d'autres moyens d'obtenir un Mario supplémentaire.

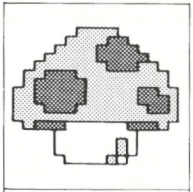


Mario, Super Mario, l'invincible Mario, etc.

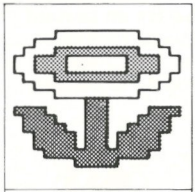


Les amis de Mario

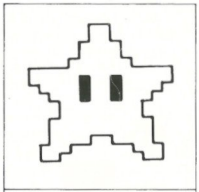
Si vous rencontrez des champignons qui ont été transformés en briques ou rendus invisibles, ils vous récompensent en augmentant votre réserve d'énergie. Chaque fois, Mario se transforme en un Mario plus puissant, comme le montrent les illustrations suivantes.



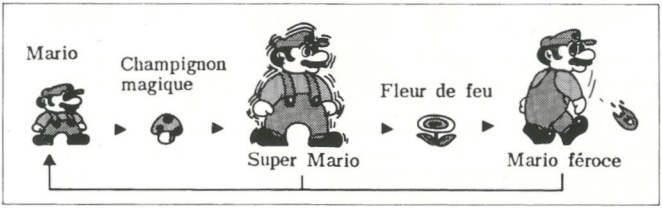
Champignon magique

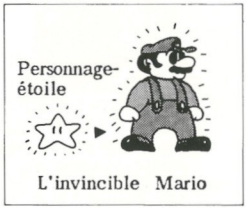


Fleur de feu



Personnage-étoile



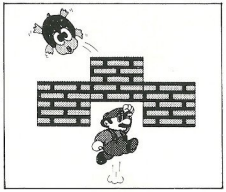


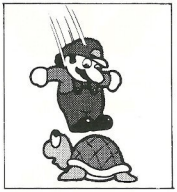
(redevient le Mario habituel lorsqu'il heurte un ennemi.)

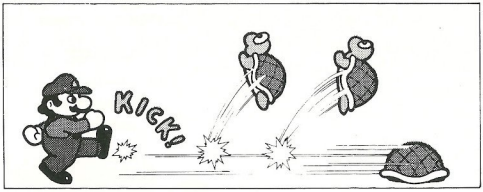
* Lorsque Super Mario ou Mario féroce rencontrent un ennemi, ils ne meurent pas mais reprennent tout simplement leur forme originale.
* Après avoir repris sa forme originale, Mario clignote pendant un instant. Les ennemis ne peuvent alors pas l'abattre (il est invincible).

Comment renverser la tribu des tortues

· On peut régler le compte des ennemis apparaissant au-dessus des murs de briques en leur donnant des coups de poing par en-dessous. Quant aux ennemis au sol, on peut les abattre en sautant dessus. Si vous heurtez un ennemi par le côté ou par le dessous, vous mourez.
* Lorsque vous êtes dans l'eau, vous mourez si vous heurtez un ennemi, quelle que soit la direction de la collision.







· Si vous tombez sur un soldat Koopa, il se transforme en et reste immobile pendant un instant. Vous pouvez alors lui donner un coup de pied et l'envoyer en l'air frapper d'autres ennemis.
· Lorsque Mario dispose de boules de feu, servez-vous du bouton B pour les lancer sur l'ennemi et le frire.
· Certains ennemis ne peuvent être abattus. Surveillez-les bien!
· Les points varient selon la manière dont vous abattez l'ennemi. Essayez différentes méthodes pour voir celles qui donnent le plus de points.

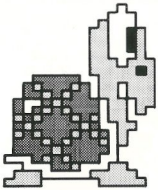
Attention! Ceci est un arrêt de mort:

· Heurter des membres de la tribu des tortues et d'autres ennemis. Pénétrer dans les flammes.
· Heurter une ⚽ à laquelle on a déjà donné un coup de pied.
  * Cependant, Super Mario redevient le Mario habituel et le jeu se poursuit à cet endroit.
· Tomber dans un puits ou être entraîné dans un tourbillon.
· Epuiser son délai.

Petit Goomba

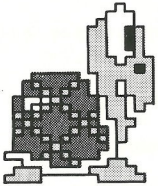
Un champignon qui a trahi le royaume Champignon.
Une collision et il meurt .....100 points

Soldat Koopa (vert)



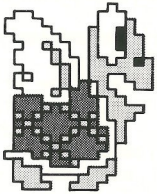
Ce soldat de l'empire des tortues a reçu l'ordre de trouver et de détruire Mario. Sautez-lui dessus pour l'immobiliser pendant un instant .....100 points

Soldat Koopa
(rouge)



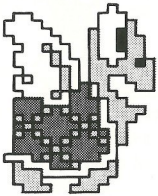
Cette tortue est trouillarde! Très timide, elle s'effraie facilement et va et vient en courant. Sautez-lui dessus pour l'immobiliser pendant un instant.
.....100 points

Para Koopa
(vert)



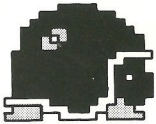
Pas tout à fait maître d'elle, cette tortue vole à tout hasard et vous attaque tout d'un coup. Piétinez-la pour lui faire perdre ses ailes .....400 points

Para Koopa
(rouge)



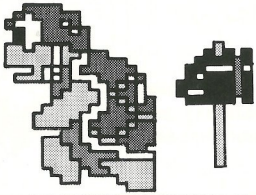
Cette tortue est calme mais elle aime se la couler douce. Piétinez-la pour lui faire perdre ses ailes .....400 points.

Scarabée
bourdonnant



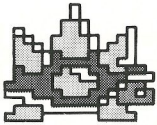
Un dur à cuire... même les boules de feu ne le dérangent pas .....100 points

Les frères marteaux



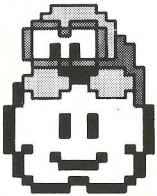
Ces jumeaux malins vous attaquent en lançant des marteaux .....1 000 points

Spiny



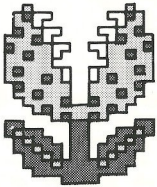
L'animal favori de Lakitu, mais un combattant féroce. Vous ne pouvez l'abattre en lui sautant dessus .....200 points

Lakitu



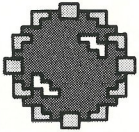
La tortue mystérieuse qui commande les nuages. Elle poursuit Mario et fait tomber sur lui les oeufs de Spiny .....200 points

Les plantes Piranha



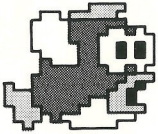
Les plantes mangeuses d'homme qui vivent dans des pots à fleurs. Elles apparaissent rapidement et sans avertissement. Prenez garde! Vous ne pouvez les abattre en leur sautant dessus .....200 points

Les oeufs de Spiny



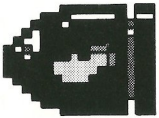
Les oeufs de la tortue Spiny, l'animal favori de Lakitu. Vous ne pouvez les détruire en leur sautant dessus.
.....200 points

Le poisson volant



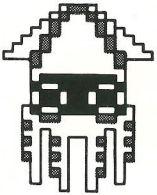
On le trouve habituellement dans l'eau, mais il peut aussi voler. Soyez donc prudent dans les airs. Vous ne pouvez le détruire d'en haut quand il est dans l'eau.
.....200 points

La balle menaçante



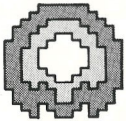
Elle poursuit Mario lentement mais sûrement. Vous pouvez la détruire d'en haut en lui sautant dessus .....200 points

Bloober



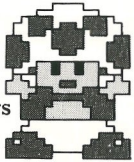
Poursuit Mario avec acharnement; surveillez-le bien. Vous ne pouvez le détruire en lui sautant dessus .....200 points

Podoboo



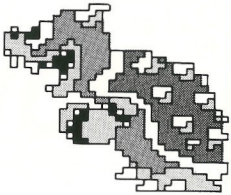
Défenseur du grand roi sorcier Koopa, il surgit en volant du lac de feu situé à l'intérieur du château du roi Koopa.

Les serviteurs Champignon



Auparavant au service de la princesse Champignon, ces sept champignons sont actuellement sous le charme du méchant roi Koopa.

Bowser, roi des Koopa

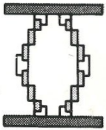


Le roi sorcier qui garde en captivité la princesse Champignon dans le dernier château. Il s'avance vers vous en crachant du feu. Il existe plusieurs façons de le détruire, mais il faut utiliser les boules de feu pour gagner des points .....??? points

La princesse Champignon

La princesse du royaume Champignon est la seule qui puisse rompre le charme du méchant roi Koopa.

Le tremplin

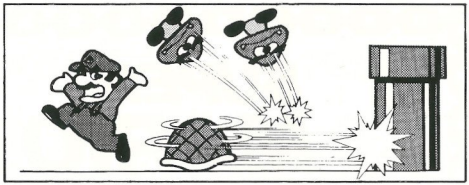


Le tremplin monte et descend lorsque Mario saute dessus. Appuyez sur le bouton A lorsque le tremplin est complètement élevé pour faire sauter Mario très haut.

SUPER MARIO BROS.

Petits trucs

Attaque bulldozer



· Donnez un coup de pied à l'une des et suivez-la de près en courant (à l'aide du bouton B); ainsi, vous libérez la voie et envoyez voler vos ennemis.

* Faites attention aux ricochets. Si la heurte un , votre plan échoue et vous faites mieux de courir à toutes jambes si vous ne voulez pas vous faire emporter.

· Pour obtenir beaucoup de points, assurez-vous de ne laisser aucun ennemi vivant derrière vous, car plus vous tuez d'ennemis, plus il en apparaît de nouveaux. Faites particulièrement attention lors de l'attaque bulldozer; assurez-vous d'éliminer tous les ennemis apparaissant à l'écran avant de continuer vers la droite.

· Etant donné que l'écran se déplace de gauche à droite, le bord de l'écran dissimule des ennemis. Vous ne pouvez détruire les ennemis que vous ne pouvez pas encore voir en leur envoyant une . Pourquoi? Peut-être parce que celles-ci sautent par-dessus les ennemis lorsque Mario ne leur prête pas attention...!

Chose curieuse cependant, si Mario botte une hors de l'écran où elle heurte un , elle revient droit vers Mario. Si vous entendez le son d'un ricochet, sautez immédiatement pour être prêt à recevoir la tortue lorsqu'elle surgira à l'écran.

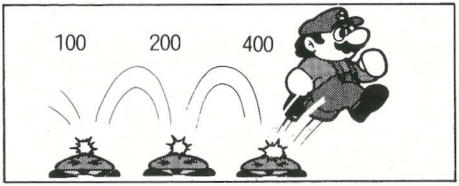
· Lorsqu'une revient sur vous, il est possible (pour un expert bien sûr) de lui sauter dessus une fois de plus et de l'arrêter.

· Il existe beaucoup d'autres trucs; tentez de les découvrir par vous-même.

Réaction en chaîne

· Utilisez le vieux truc du domino (demandez à vos parents de vous l'expliquer) pour éliminer une bande d'ennemis les uns après les autres et gagner ainsi encore plus de points.

· Chaque pièce de monnaie saisie vaut 200 points. Si vous ramassez 100 pièces, vous gagnez un Mario supplémentaire, en plus des points correspondant aux pièces. Il y a sans doute un gros tas de pièces dissimulées quelque part... (sinon, pourquoi en parlerait-on à propos des réactions en chaîne?")



Top secret

* Vous obtenez 50 points pour chaque brique détruite ... essayez de donner des coups de poing à différents endroits.

* Il y a plusieurs moyens d'obtenir un Mario supplémentaire ... essayez de les découvrir par vous-même.

* A la fin d'une région (après avoir sauté au mât), il se produira peut-être des feux d'artifice; pour chaque explosion, vous obtenez 500 points. La raison pour laquelle il se produit des feux d'artifice est un secret; tentez de le découvrir.

MEMO

MEMO

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période de garantie, ASD soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

ASD
Service Consommateur NINTENDO
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ASD, ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez ASD, service consommateur au 16-(1)-46, 45, 96, 63 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY ASD
PARIS FRANCE
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR ASD
PARIS FRANCE
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

ASD

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON